

第7課 読み物1:

マンガの神様：手塚治虫^{てづかおさむ}

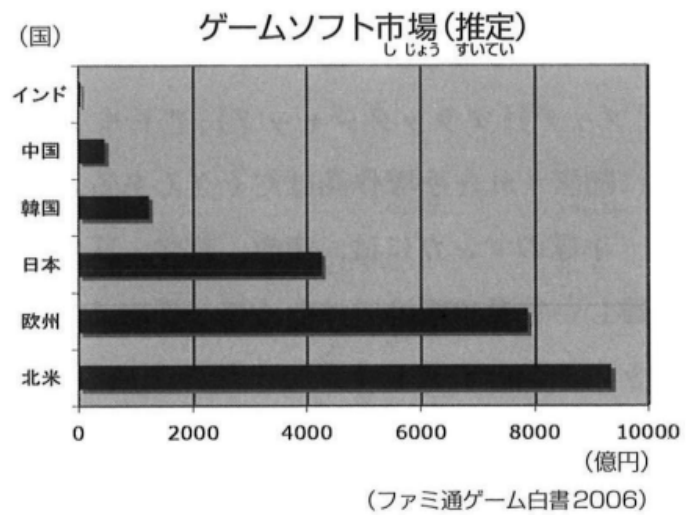
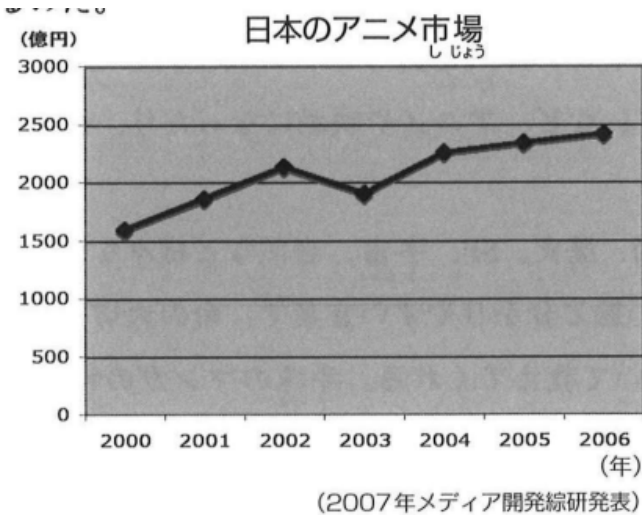
Tezuka Osamu - Thánh truyện tranh Nhật Bản

今、世界中で日本のマンガ、アニメ、ゲーム、キャラクターグッズ、J ポップなどのポップカルチャー・ファンが増えている。海外で「MANGA」といえば日本マンガのことを、「ANIME」といえばディズニーなどのアニメーションではなく日本アニメのことを言う。また、日本で生まれたテレビゲームも「VIDEO GAME」として世界中に広まった。日本のポップカルチャーは様々な国の経済や文化やファッションに影響を与え、ビジネスとしても大きいマーケットになっているのだ。

Hiện nay, trên thế giới số lượng người hâm mộ văn hoá đại chúng của Nhật Bản như: truyện tranh, phim hoạt hình, game, đồ lưu niệm có in hình nhân vật...ngày một nhiều hơn. Ở nước ngoài khi nói tới "Manga" là người ta nghĩ tới truyện tranh của Nhật Bản, khi nói tới Anime thì không phải phim hoạt hình của Disneyland mà là hoạt hình của Nhật Bản. Hơn thế nữa, Video Game - trò chơi trên tivi của Nhật Bản được phổ biến rộng khắp trên thế giới. Văn hoá đại chúng của Nhật Bản đã ảnh hưởng tới nền kinh tế, văn hoá, thời trang của rất nhiều nước và trở thành phương tiện truyền thông quan trọng trong giới kinh doanh.

では、そのポップカルチャーの元になっているものは何だろうか。それは、日本ストーリーマンガだと言えるかもしれない。今、日本のストーリーマンガは世界中で楽しまれていて、アジア、オセアニア、ヨーロッパなど色々な国の言葉に^{ほんやく}翻訳されて本になり、読者を広げている。そして、多くのアニメやテレビ番組やゲームなどがマンガの^{げんさく}原作を元にして作られるため、マンガ、アニメ、映画、ドラマ、ゲームなどファンがそれぞれお互いに影響を与え合いながら、ファンを増えやしている。日本のストーリーマンガはメディアコンテンツとして、大きいビジネスになっているのだ。

Vậy nguồn gốc hình thành văn hoá quần chúng đó là gì nhỉ? Và chúng ta có thể trả lời rằng đó là truyện tranh Nhật Bản. Hiện nay, truyện tranh của Nhật Bản được ưa chuộng khắp thế giới, và được dịch ra rất nhiều thứ tiếng của các nước ở châu Á, châu Đại Dương, châu Âu... Và lượng độc giả cũng tăng lên nhanh chóng. Thêm vào đó, có rất nhiều phim hoạt hình hay các chương trình ti vi được sản xuất dựa trên cốt chuyện của truyện tranh. Người hâm mộ truyện tranh, phim hoạt hình, điện ảnh, phim truyền hình, trò chơi... ảnh hưởng lẫn nhau và làm gia tăng số lượng người hâm mộ lên rất nhiều. Truyện tranh của Nhật Bản với tư cách là các nội dung truyền thông đã mang lại lợi nhuận kinh doanh rất lớn.



その上、日本のマンガは欧米人の本の読み方さえ変えようとしている。アメリカでは2002年に日本の少年マンガ週刊誌、次の年には少女向けのマンガ週刊誌が出版された。それまで欧米の本や雑誌は右から左にページをめくる読み方が一般的だったが、マンガファンの「右上から左下に読む日本のマンガと同じスタイルにしてほしい」というリクエストで、アメリカで売られる日本のマンガ雑誌も、日本と同じように左から右にページを開くスタイルで作られるようになったのだ。

Hơn thế nữa, truyện tranh của Nhật Bản còn đang thay đổi cả cách đọc sách của người châu Âu - châu Mỹ. Ở Mỹ, năm 2002 đã phát hành tạp chí hàng tuần của truyện tranh Nhật Bản dành cho thiếu niên, và năm tiếp theo phát hành tạp chí hàng tuần của truyện tranh dành cho thiếu nữ. Trước đó, sách báo hay tạp chí của châu Âu - châu Mỹ có cách đọc là lật giấy từ phải sang trái rất phổ biến nhưng với các tạp chí truyện tranh của Nhật Bản thì được giữ nguyên cách lật sách từ trái sang phải như ở Nhật Bản - theo đúng như nguyện vọng của độc giả Mỹ.

それでは、日本マンガの魅力は何だろうか。そのことを考える時、一番初めに思い浮かぶのが手塚治虫の名前だ。昔は日本でも、マンガは子供のためのものと思われていたが、手塚はそれを小説や映画と同じような物語の表現方法の一つとして確立し、大人でも楽しんで読めるものに変えた。現在の日本のストーリーマンガの元を作ったのだ。

Vậy thì, sức hút truyện tranh Nhật Bản là gì nhỉ? Khi suy nghĩ về vấn đề này, thì điều đầu tiên tôi nghĩ ra đó là cái tên Tezuka osamu. Ngày xưa ở Nhật Bản, truyện tranh được cho rằng là của trẻ con, và Tezuka là người đầu tiên đã hình thành cách một trong những phong cách thể hiện câu chuyện giống như cuốn tiểu thuyết hay phim truyện và giúp cho người lớn cũng có thể vui đọc truyện tranh được. Và ông chính là người đã tạo ra nguồn gốc của các câu truyện tranh Nhật Bản hiện đại.

手塚治虫は第二次世界大戦後、医学部を卒業して医学博士になったが、医者にはならず漫画家になった。そして1989年に60歳で亡くなるまで700以上の作品を残した。本名は治は治だが、子供の頃から虫が好きだったので、ペンネームを治虫にしたそうだ。ベルー帽をかぶり丸い眼鏡をかけた丸い鼻がトレードマークで、彼のマンガには、自分と同じような人物がよく出て来る。

Tezuka Osamu sau chiến tranh thế giới thứ 2 đã tốt nghiệp tiến sĩ ngành Y nhưng ông không trở thành bác sĩ mà trở thành nhà viết truyện tranh. Hơn thế nữa, cho tới trước khi qua đời ở tuổi 69 ông - tức năm 1989, ông đã để lại trên 700 tác phẩm. Tên thật của ông là Osamu, có nghĩa là "Trị" nhưng do từ nhỏ ông đã rất yêu thích côn trùng nên ông đã tự đặt bút danh của mình là Osamu "Trị Trùng". Và trong truyện tranh của ông hay xuất hiện những hình ảnh

nhân vật đặc trưng giống với chính ông vậy – người đội mũ nôi, đeo kính tròn và có cái mũi thật to, tròn. Và đó cũng chính là hình ảnh thương hiệu của ông.

手塚が描いたマンガの中で初めてテレビアニメになったのは、「鉄腕アトム」という少年ロボットが活躍する SF マンガだ。60 年代に子供達の人気を集め、その後の日本の SF アニメブームのきっかけにもなった。アジアの国々や、ヨーロッパ、アメリカのテレビでも放送されたので、知っている人も多いはずだ。その他にも、『ジャングル大帝』『リボンの騎士』『どろろ』『火の鳥』『ブッダ』『ブラックジャック』『アドルフに告ぐ』など、アニメや映画になったり、世界中の言葉に翻訳された手塚作品はたくさんある。

Trong những truyện tranh do Tezuka vẽ thì tác phẩm trở thành phim hoạt hình đầu tiên đó là truyện tranh khoa học viễn tưởng có tên gọi “Tetsuwa atomu” nói về một con Robot thiếu niên. Tác phẩm đó đã được rất nhiều trẻ em những năm 60 yêu thích, và đó cũng chính là khởi nguồn của việc bùng nổ truyện tranh viễn tưởng của Nhật Bản sau này. Bộ phim đó được rất nhiều người biết tới bởi được chiếu trên ti vi các nước châu Á, châu Âu, Mỹ. Ngoài ra, còn có rất nhiều truyện tranh được chuyển thể thành phim hoạt hình hay phim điện ảnh như “Đại đế rừng xanh” “Hiệp sĩ ruy băng” “Cá heo” “Đảo lửa” “Phật” “Black jack” “cáo buộc Adolf” và cũng có rất nhiều tác phẩm của Tezuka được dịch ra nhiều thứ tiếng trên thế giới.

手塚のマンガには、宗教、哲学、医学、芸術、歴史、SF、宇宙、自然など様々なテーマがあり、難しい言葉や理論ではなくて、面白くて楽しい絵と分かりやすい言葉で、命の大切さ、自然の大きさ、戦争の無意味さ、人類の未来などについて教えてくれる。手塚のマンガの特徴であるオノマトペがたくさん入ったマンガを笑いながら読んでいるうちに、読者は人間が生きることや死ぬことについて深く考えさせられてしまうのだ。

Truyện tranh của Tezuka có nhiều chủ đề từ tôn giáo, triết học, y học, nghệ thuật, lịch sử, viễn tưởng, vũ trụ, tự nhiên. Truyện tranh của ông không dùng những ngôn từ hay cách lý luận khó hiểu mà sử dụng những tranh vui, thú vị, từ ngữ dễ hiểu, mang tính giáo dục về sự quan trọng của tính mạng con người, sự bao la của thiên nhiên, sự vô nghĩa của chiến tranh hay tương lai của nhân loại... Truyện tranh của Tezuka có đặc trưng lớn nhất là sử dụng rất nhiều từ láy và giúp đọc giả trong khi vừa đọc vừa cười vừa có thể suy ngẫm sâu xa về sự sống và cái chết của nhân loại.

手塚がすばらしいのは、マンガを描くだけでなく、自分の後に続く漫画家育てたことだ。彼は漫画家になるのを夢見て自分のところに集まって来た若者に、住む場所や仕事の世話などをして、多くの漫画家を育て、世の中に送り出した。そして、手塚や手塚に育てられた人達のマンガを読んで、次の世代の漫画家達が育っていった。現在の日本人漫画家で手塚の影響を受けていない人はいないはずだ。人々は、愛情と尊敬と、人間を超えた才能を持った人という気持ちを込めて、手塚治虫を『マンガの神様』と呼ぶ。もし、手塚治虫が存在しなかったら、今のアニメやマンガのブームはなかったかもしれない。手塚の残したものが、今、世界中に影響を与えていることを、彼は空の上でどう思っているだろうか。

Điều tuyệt vời của Tezuka đó là ông không chỉ vẽ truyện tranh mà ông còn đào tạo, bồi dưỡng các thế hệ viết truyện tranh đi sau mình. Nhiều người trẻ tuổi mang giấc mơ trở thành nhà sáng tác truyện tranh đã tập trung đến nhà ông và được ông giúp đỡ chỗ ở, tạo việc làm, đào tạo cách vẽ truyện tranh và giúp họ phát triển bên ngoài xã hội. Hơn nữa, các thế hệ nhà sáng tác truyện tranh sau đó để có thể phát triển được cũng là nhờ đọc truyện tranh của Tezuka và học trò của ông. Có lẽ rằng không có nhà sáng tác truyện tranh Nhật Bản hiện đại nào mà không chịu ảnh hưởng của Tezuka. Mọi người mang tấm lòng yêu mến, tôn kính và người mộ tài năng xuất chúng của ông nên đã tôn Tezuka Osamu là “thánh truyện tranh của Nhật Bản”. Nếu không có Tezuka Osamu thì chắc đã không có cuộc bùng nổ

truyện tranh và hoạt hình như hiện nay. Không biết ở trên thiên đàng ông cảm thấy thế nào khi những gì ông để lại có sức ảnh hưởng mạnh mẽ khắp thế giới như hiện nay nhỉ?

読み物2:

日本語のオノマトペ

Từ láy trong tiếng Nhật

「雨がザーザー降る」とか「赤ちゃんがよちよち歩く」という面白い言葉を聞いたことがありますか。こんな言葉を使ったことがありますか。「ザーザー」や「よちよち」のような音や様子を表す言葉をオノマトペと言います。日本語のオノマトペには、擬声語^{ぎせいご}＝動物や人間の声を表す言葉、擬音語^{ぎおんご}＝物の音を表す言葉、擬態語^{ぎたい}＝動作や様子を表す言葉、の三つの種類があります。次の言葉はどの種類に入りますか。

Các bạn đã từng nghe những từ láy rất thú vị trong các câu như “mưa ào ào” “em bé bước đi chập chững” chưa ạ? Và bạn đã từng sử dụng những từ này chưa ạ? Những từ biểu nghĩa âm thanh và hình ảnh như “za-za- ào ào” và “yochiyochi – chập chững” được gọi là các từ láy. Từ láy trong tiếng Nhật có 3 loại: thứ nhất là giseigo – từ miêu tả giọng nói của động vật, con người; giongo – từ miêu tả âm thanh của đồ vật; gitaigo – từ tượng hình – miêu tả động tác hoặc trạng thái. Theo các bạn những từ bên dưới thuộc loại nào ạ.

1. 犬がワンワン（と）ほえる。Chó sủa gâu gâu.
2. チャイムがピンポンと鳴る。Chuông kêu ping pong.
3. お腹がすいてぺこぺこだ。Bụng đói sôi ùng ục.
4. 水をごくごく（と）飲んでる。Uống nước ùng ục.
5. 待たされてイライラした。Bất đời sốt cả ruột.
6. ドアがバタンと閉まった。Cửa đóng rầm lại.

日本語は、オノマトペが世界一多い言葉だと言われていますが、どうしてこのように多く使われるのでしょうか。実は、日本語はもともと動詞^{どうし}の数が少ない言葉で、例えば「笑う」という動詞^{どうし}に当たる言葉は日本語には「笑う」しかありませんが、英語には laugh, smile, giggle, grin, guffaw と色々あります。この英語を日本語で表すとそれぞれ「笑う」「にっこり／にこにこ笑う」「クスクス笑う」「にやりと笑う」「げらげら笑う」となり、「笑う」の前にオノマトペをつけて表現することになります。オノマトペは動詞^{どうし}にバリエーションをつけるために使われる表現なのです。また、オノマトペはフォーマルな場面で話す時や文を書く時にはあまり使われないという傾向もあります。

Người ta cho rằng tiếng Nhật là ngôn ngữ có số lượng từ láy nhiều nhất trên thế giới. Vậy tại sao, người Nhật lại sử dụng nhiều từ láy như vậy nhỉ? Thực ra, tiếng Nhật vốn là ngôn ngữ rất ít động từ, ví dụ như động từ biểu nghĩa “cười” thì trong tiếng Nhật chỉ có duy nhất một từ tương ứng là “warau”, trong khi tiếng Anh thì có rất nhiều như: laugh, smile, giggle, grin, guffaw... Và với các động từ miêu tả cười trong tiếng Anh đó, khi chuyển sang tiếng Nhật sẽ là “warau – cười lớn” “nikkori/nikoniko warau – cười tủm tỉm. “kusukusu warau – cười rúc rích” “niyatori warau – cười mỉm, cười tinh nghịch” “geragera warau – cười hô hô - cười ha ha, và những từ đứng trước “warau” là các từ láy. Từ láy được dùng để thay đổi sắc thái của động từ. Ngoài ra, có xu hướng ít dùng từ láy trong văn nói hay văn phong lịch sự.

ところで、オノマトペがとてもたくさん使われているのが、日本のマンガです。次のページのマンガにあるそれぞれのオノマトペは、どんな様子を表しているのでしょうか。ちょっと考えてみてください。「シーン」というのは、音のない様子を表した言葉で、漫画家^{まんが}の手塚治虫^{てづかおさむ}が作ったと言われています。世界 16 か

国で読まれている日本の人気マンガ「ワンピース」の中で「シーン」という言葉がよのように翻訳されているかを見てみると、英語版ではHMMMMM全然違う意味になっていて、スペイン語版では何も書いてないそうです。中国や韓国やアラビア語では、何と書いてあるのでしょうか。みなさんは「シーン」を自分の国の言葉で表現するとしたら、どんな言葉を使ってみたいですか。

Tuy nhiên, từ lấy được sử dụng rất nhiều trong truyện tranh của Nhật Bản. Theo các bạn những từ lấy trong truyện tranh ở trang tiếp theo biểu hiện sắc thái ý nghĩa gì vậy nhỉ? Chúng ta cùng tìm hiểu xem nhé.

Từ “Shin” thể hiện ý nghĩa trạng thái tĩnh lặng, không có âm thanh gì và được cho là do Tezuka Osamu sáng tạo ra. Và từ “shin” đó cũng có trong bộ truyện tranh nổi tiếng của Nhật Bản “One Piece” – hiện đang được đọc giả 16 nước trên thế giới đọc. Chúng ta cùng thử xem từ “shin” đó được dịch như thế nào nhé: trong bản tiếng Anh là “HMMMM” - với ý nghĩa hoàn toàn khác nghĩa gốc, trong tiếng Tây Ban Nha thì không được dịch gì cả. Trong tiếng Trung Quốc, Hàn Quốc, Ả Rập thì được dịch là gì nhỉ? Và nếu từ “Shin” này được chuyển thể sang ngôn ngữ của đất nước bạn thì sẽ được dịch bằng từ gì nhỉ?

オノマトペは面白くて簡単そうに見えますが、実は、使い方にはとても複雑なルールがあるのです。例えば、初めに挙げた例を見て下さい。動詞の前に「と」があるものとななくてもいいもの、「する」と一緒に使われるもの、ひらがな書きとカタカナ書きのものなど、色々な例がありますね。また、清音か濁音かでもイメージが違ってきますし、長音があるか、促音（小さい「っ」）があるかでも、聞いた感じはずいぶん変わります。下の例の右と左ではどんな違いを感じますか。

Từ lấy nhìn có vẻ rất thú vị và đơn giản nhưng thực ra trong cách sử dụng có rất nhiều các quy tắc phức tạp. Các bạn hãy nhìn vào ví dụ mà tôi đã nêu ở đầu tiên. Có rất nhiều trường hợp; trước động từ có từ dùng 「と」 có từ lại không có; hay cũng có từ được dùng với 「する; rồi có từ được viết bởi hiragana và cũng có từ được viết bởi katakana...

例：ころころ	vs.	ごろごろ	し～ん	vs.	しん
さらさら	vs.	ざらざら	ブーブー	vs.	ブッブッ
しとしと	vs.	じとじと	ワ ッ ハ ッ ハ	vs.	ハ ハ ハ

オノマトペが上手に使えるようになると、もっと日本語らしい話し方になります。それから、いい言葉が見つからない時に、イメージを音に置きかえて表現することで、こちらの言いたいことが相手に伝わることもあります。皆さんも機会があったら、「どんどん」オノマトペを使ってみて下さい。

Nếu bạn có thể dùng từ lấy một cách thành thạo thì bạn có thể nói tiếng Nhật giống người Nhật hơn. Hơn thế nữa, trong trường hợp bạn không tìm được từ diễn đạt phù hợp, thì bạn có thể dùng âm thanh để biểu nghĩa cho các hình ảnh và cũng có lúc đối phương hiểu được điều mà bạn muốn nói đó. Các bạn nếu có cơ hội thì hãy sử dụng thật nhiều thật nhiều các từ lấy nhé!